SWJ-BANC3A









注　意

必ずお読みください

- 強い光の刺激（LED・画面の点滅など）により、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

本品は○印のついている機器で使用できます。

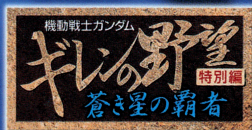
スワンクリスタル	ワンダースワンカラー	ワンダースワン
○	○	×

ご注意 本品を使用する機器によって、表示される画面の色に若干の違いが出る場合がありますが、故障ではありません。

ごあいさつ

このたびは(株)スワンクリスタル及びワンダースワンカラー用カートリッジ「機動戦士ガンダム　ギレンの野望特別編　蒼き星の覇者」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS



基本操作

Y3ボタン

Xボタン
カーソルの移動

X1ボタン
X2ボタン
X4ボタン
X3ボタン

STARTボタン
フェイズ終了

Aボタン
決定／
メッセージを
進める

Bボタン
キャンセル



このマークが表示されている所でY3ボタンを押すと、補助コマンド、データが表示されます。

※ワンダースワンカラーも同様の操作を行います。

ゲームスタート

スワンクリスタル本体の電源を入れるとタイトル画面の後、メインメニューが表示されます。Xボタンで項目を選び、STARTボタンまたはAボタンでゲームを始めてください。

メインメニュー

NEWGAME

最初から始めます。

LOADGAME

セーブした戦略フェイズから再開します。

CONTINUE

中断した戦闘から再開します。

OPTION

セーブ、メッセージ表示の調整を行います。



ゲームの流れ

あなたはガルマ・ザビかマ・クベとなって、地球を占領しなければなりません。連邦軍との戦いは以下の手順で進んでいきます。

戦略フェイズ(P9参照)

軍を整え、戦闘に備えます。
様々な提案や他幹部との交渉等も行います。

幹部会議

様々な議題を他幹部と議論して決定します。

イベント発生!

ゲームの進行状況によって、様々なイベントが発生します。



戦闘フェイズ(P25参照)

編成した部隊で実際に戦闘を行います。防衛戦と攻略戦があります。



勝利条件

●全ステージのクリア

敗北条件

●2回連続で戦闘に負ける
●最重要エリアの防衛に失敗
●ゲームオーバーイベントの発生

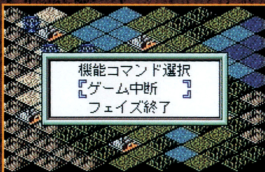
セーブについて

このゲームには2つのセーブ機能があります。



●戦略フェイズでの“セーブ”

戦略フェイズでSTARTボタンを押すと表示されます。
最大3つまでデータを保存できます。
メインメニューの“LOADGAME”か戦略フェイズの”ロード”で再開します。



●戦闘フェイズでの“中断”

戦闘フェイズでSTARTボタンを押すと表示されます。
1つのデータを保存できます。
メインメニューの“CONTINUE”で再開します。

戦略フェイズ



❶ A P／行動ポイント。戦略コマンドはAPを消費して使う。
戦闘での勝利、占領地の拡大によって増加する。

❷ TURN／現在のターン数

❸ 交 渉／他幹部と交渉する。

❹ 軍 事／自軍を整える。

❺ 提 案／幹部会議に提案する。

❻ 情 報／データを見る。
（AP消費無し）

※STARTボタンで"フェイズ終了""セーブ""ロード"を選ぶことができます。

戦略コマンド

▶ 交渉



●増援部隊要請

他幹部に増援を頼みます。
消費するAP、友好が高い幹部ほど成功しやすくなります。

●会議協力要請

他の幹部に対し、自分の出した議題を支持するよう依頼します。



軍 事

●編成

戦闘に出る部隊を編成します。部隊は母艦1とその他の機体で構成されます。5部隊までは始めから戦闘に参加できる"主力隊"。残り1部隊は戦闘が長引いた場合に投入できる"予備隊"になります。編成する部隊を選ぶと、編成コマンドが表示されます。

部隊編成

兵器	配置するMS、兵器を選ぶ。 Y3 機体データ
パイロット	その位置の兵器にパイロットを乗せる。 Y3 人物データ
移動	部隊内の位置を変更する。
解散	部隊を解散する。



▶軍　事

母艦編成

艦長	大尉以上、もしくは適性のある人物を配置します。
戦艦変更	戦艦を変更。母艦性能が高いと部隊回復力が増大。
解散	部隊を解散する。
部隊能力	部隊のステータスを表示します。

❶ **部隊名**

❷ **母艦機種**

この能力が高いと都市を早く制圧できます。

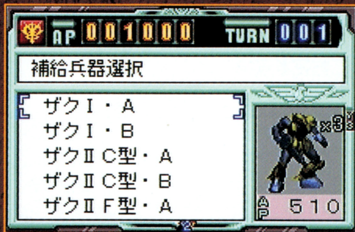
❸ **制圧**

兵器の制圧力と艦長の能力によって決まります。

❹ **物資回復**

回復量は母艦によって変わります。





●出撃

編成した部隊を出撃させます。

●補給

APを消費して兵器を補充します。
量産を行った兵器は、生産制限が緩和されることがあります。

 機体データ

●返却

兵器を廃棄してAPを補充します。
その兵器の必要APの1/10のAPが入手できます。

 機体データ



提　案

幹部会議への議題を提出します。



●転属

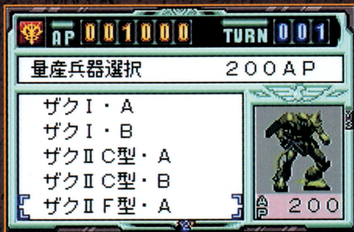
他軍団の人物を自軍団へ移します。階級が高い人物は必要なAPも高くなります。


人物データ

●昇格

戦功を上げた人物の階級を上げます。階級が少佐以上に上がるとランクが上がり、ステータスもアップします。


人物データ



●量産

兵器を量産します。
量産された兵器は補給での必要APが低くなります。同時に量産できる兵器は1種類のみです。



兵器データ

●改良

兵器の改良を提案します。
改良すると全体の性能がアップします。



兵器データ



情 報

各種データを確認できます。"APは消費しません。"

ジオン軍			
エリア	17	MS	540
開発兵器	13	MA	0
技術LV	2	車両	136
士官	18	航空	132
兵器	896	戦艦	88

●陣営

ジオン軍のデータです。
各項目は全ての軍団の合計となります。



地球連邦軍データへ

マ・クベ軍団

エリア	16
エリア収入	26879
士官	6
兵器	30

所在地
ユーラシア

大佐
人事 50
兵器 72
戦略 30

●軍団

各軍団と、幹部のデータです。
幹部の能力は、提案や幹部会議における影響力の強さです。
数値が高いほど意見が通りやすくなります。

人事	パイロットの派遣、増援の要請
兵器	新兵器の開発、改良・量産
戦略	作戦の選択などの戦略的決定



他軍団データへ

▶情　報

●兵器(1)

❶ **耐久**／兵器の耐久力。
0になると破壊。
自軍拠点で回復。

❷ **限界**／パイロットにより上がる数値の上限

❸ **移動**／1ターンに移動できる距離

❹ **制圧**／拠点制圧能力。
高いと早く制圧できる。

❺ **運動**／命中率、回避率に影響

❻ **物資**／兵器の行動力。0になると行動が著しく制限される。
母艦、自軍拠点で回復。

❼ **適性**／地形適性。対応していない土地では能力が下がる。



※部隊の移動力は、地形適性の修正後最も低い兵器の物となります。

リスト時：Y3 連邦軍兵器データへ　　兵器情報時：Y3 武器データへ

●兵器(2)

❶ **距離**／部隊での配置位置に関係。

❷ **消費**／武器を使うことによる物資の消費量。

❸ **命中**／命中率。高いほどよい。

❹ **攻撃力、および攻撃回数**

※部隊での配置位置によって、兵器が使用する武器は変化します。

▶情　報

●人物



❶ 指揮／艦長になった場合、部隊全体の能力への修正

❷ 魅力／艦長になった場合の部隊への戦闘修正

❸ 射撃／射撃武器の命中率と攻撃回数への修正

❹ 格闘／格闘武器の命中率と攻撃回数への修正

❺ 耐久／負傷した場合、復帰にかかるターン数。

❻ 反応／回避への修正。高いと敵の攻撃を回避しやすく、自機の攻撃が回避されにくくなる。

❼ 搭乗適性／兵器への適性。E→D→C→B→A→Sで良く、適性Eの兵器には搭乗できない。

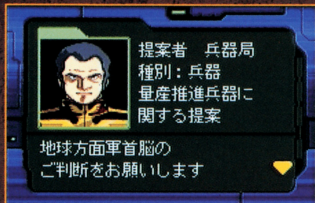
❽ RANK／人物のレベル。E→D→C→B→A→Sの順に上昇。

❾ EX／経験値。一定以上たまるとLANKが上がる。

リスト時：Y3 連邦軍人物データへ

幹部会議

他幹部と議論して、提案を実行に移すかを決定します。



●会議の流れ

議題の提示
複数の議題が提示されることもあります。

▼

賛成、反対の決定
会議における立場を表明します。

▼

議　論
会議コマンドを使って
こちらの意見を通します

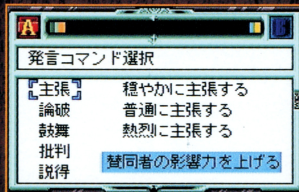
▼

決　定
有利な方の意見に決定されます。

▼

次の議題へ

議決ゲージの多い方の意見が採用されます。
先に議決ゲージを中央まで押し切るか、反対者がいなくなった場合でも採用です。
議論の途中、STARTボタンマークが表示されたときに"発言コマンド"を使うことができます。



●発言コマンド

主張	自分と賛同者の影響力を高める。
論破	反対者の影響力を下げる。
鼓舞	自分と賛同者の熱意を上げる。
批判	反対者の熱意を下げる。
説得	反対者の意見を翻させる。

上4つのコマンドは3段階の強さで発言することができます。
強く発言するほど成功率が下がりますが、成功時の効果は高くなります。
発言の効果は、幹部がその意見をどれだけ押しているかを表す"熱意"と友好度でも左右されます。



意見一覧へ

●各幹部の特徴



▶ガルマ・ザビ大佐　北アメリカ地区

ザビ家の末弟。突撃機動軍の大佐として地球軍司令を勤める。気品溢れる風貌と人柄から、国民の絶大な人気を得ている。



▶マ・クベ大佐　ユーラシア地区

ジオン公国にとって、とても重要な鉱物資源採掘を管理している。突撃機動軍大佐。



▶ノイエン・ビッター大佐　アフリカ地区

ジオン公国軍生え抜きの将校。部下からの信頼も厚い指揮官。采配だけでなく、時には実戦にも参加し、戦果を上げている。



▶ユーリ・ケラーネ大佐　ヨーロッパ地区

ケラーネ家の若き将校。作戦の重要基点でもあるヨーロッパ地区を任されるところから、その手腕は折り紙つきである。



▶ウォルター・カーティス大佐　オセアニア地区

連邦軍が一向に復旧に手を加えないオーストラリア地区の、都市復興計画に携わる良識派。

イベント

ゲーム中、頻繁にイベントが発生します。イベントは上層部からの依頼、攻略戦など、様々な形で発動します。



イベントクリア

- ●APの増加
- ●敵機体の入手
- ●パイロット補充
- ●敵部隊弱体化

イベント失敗

- ●AP減少
- ●パイロット死亡
- ●敵部隊増加
- ●ゲームオーバー

戦闘フェイズ

敵部隊と直接戦闘を行うフェイズです。敵味方交互に行動します。



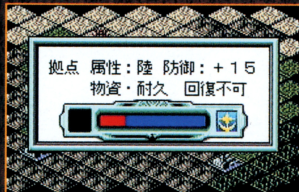
1. 味方ユニット
2. 敵ユニット
3. 味方拠点
4. 敵拠点

味方ユニットにあわせてAボタンで**戦闘コマンド**を表示します。

※STARTボタンで中断、フェイズ終了を選びます。
中断した場合、メインメニューのCONTINUEで再開することができます。

戦闘の目的

戦闘には防衛戦と攻略戦の2つがあります。防衛戦の場合は自軍拠点を防衛する、攻略戦の場合は敵拠点を制圧するのが目的となります。



勝利条件

防衛戦／敵の全滅。
戦闘ターンが50を超える。
攻略戦／敵拠点を全て制圧する。

敗北条件

防衛戦／拠点を全て制圧される。
全滅する。
攻略戦／全滅する。
戦闘ターンが50を超える。

制圧のやり方は、敵拠点に部隊を配置して「制圧」コマンドを使用します。
制圧ゲージがすべて自軍の色になったら制圧完了です。
自軍の拠点の上にいる部隊は、物資と耐久が回復していきます。

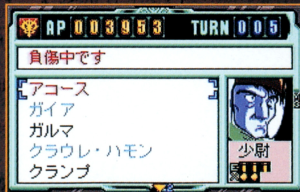
物資と回復

部隊が行動すると物資を消費します。
物資が0になった兵器は行動が制限されます。

物資の回復は、
- ●戦艦による自動回復
- ●自軍拠点による回復

の2つです。

負傷



兵器が破壊された場合、乗っているパイロットが負傷することがあります。
負傷すると一定ターン戦闘に参加させることができなくなります。

戦闘コマンド

▶ 移　動

部隊を移動させます。



▶ 攻　撃

敵部隊を攻撃します。
こちらの攻撃を行った後、敵部隊から
反撃を受けます。

▶ 制　圧

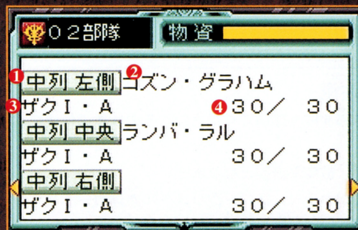
敵拠点の上に移動した場合使用できます。
敵拠点を自軍拠点にできます。
制圧ゲージの上がり方は、部隊の制圧によって変わります。

▶ 隊 列

部隊内の兵器の位置を入れ替えます。

▶ 状 態

部隊内各兵器の状態を表示します。
X2、4ボタンで前列、中列、後列を切り替えます。



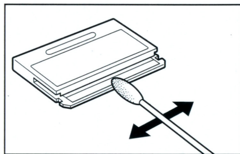
1. 位置
2. パイロット名
3. 兵器名
4. 現在の耐久/最大耐久

■カートリッジのクリーニング

カートリッジの先端部が汚れていると、正常に動作しなかったり、カートリッジのセーブデータが消えてしまう場合があります。こまめなクリーニングをおすすめします。

綿棒や柔らかい布などでのクリーニング

1. 綿棒や柔らかい布などをカートリッジの端子部にあて、左右に5~10回動かしてクリーニングをしてください。
2. 汚れがひどい場合は、綿棒や柔らかい布などを上下に動かして、クリーニングをしてください。



注意

- ●カートリッジに綿屑などが付着した場合は必ず取り除いてください。そのままご使用になると故障の原因となります。
- ●端子部は無理な力でこすらないでください。故障の原因となります。
- ●綿棒や柔らかい布などによるワンダースワンカラー・スワンクリスタル本体カートリッジ差し込み口のクリーニングはしないでください。故障の原因となります。

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくリチウム電池を使用したバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。長期のご使用により、バックアップ機能が動作しなくなった場合には、カートリッジ内部の電池切れの可能性があります。電池切れの場合は有償で電池交換させていただきます。

バンダイお客様相談センター
台東区駒形2-4-10 〒111-0043
☎ **03-3847-6666**
●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

おことわり
商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。